

# CIPTA 2003

**Pameran Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir 2003**

Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif  
Universiti Malaysia Sarawak

Tema / Theme

**Eksplorasi Seni Kreatif  
Exploration of Creative Arts**

Arkib  
NX  
65.  
M3  
J11  
2003

Dianjurkan  
oleh



**Jabatan Muzium  
Sarawak**

dengan  
kerja sama



**Universiti Malaysia  
Sarawak**



**Ulang Tahun ke-10  
UNIMAS**

# contents

- 1 **Ucapan Naib Canselor Universiti Malaysia Sarawak**  
*Forward by Vice Chancellor University Malaysia Sarawak*
- 2 **Prakata Dekan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif**  
*Preamble Dean Faculty of Applied and Creative Arts*
- 3-43 **Senireka Teknologi**  
*Design Technology*
- 45-13 **Seni Hatus**  
*Fine Arts*
- 75-83 **Seni Persembahan**  
*Performing Arts*
- 85-93 **Sinematografi**  
*Cinematography*
- 95-113 **Pengurusan Seni**  
*Arts Management*
- 115 **Pensyarah dan Kakitangan Akademik**  
*Lecturers and Academic Staffs*
- 116 **Penerbitan**  
*Publication*
- 117-118 **Penghargaan**  
*Acknowledgements*





511654 971



P.KHIDMAT MAKLUMAT AKADEMIK  
UNIMAS



1000168264

Pusat Khidmat Maklumat Akademik  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK



## CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR 2003

Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir atau akronim singkatan CIPTA merupakan pameran tahunan pelajar tahun akhir dan sebagai salah satu syarat untuk mendapat Ijazah Sarjana Muda di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif.

Setiap pelajar perlu mengkaji dan menyelidik dengan bersungguh-sungguh untuk menghasilkan produk yang berpiawai tinggi. Ini bermakna hasil karya mereka cukup teruji dan tersaring. Yang menariknya, daya kreativiti ini dimanifestasikan menerusi pelbagai pendekatan media dan teknik.

Pameran ini berbentuk akademik dan menjadi salah satu aktiviti utama universiti. Pameran ini juga mendedahkan pelajar aspek penganjuran dan berkomunikasi dengan dunia luar dan ini membentuk semangat kolektif, bertanggungjawab dan menghargai hasil usaha mereka.

Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir (CIPTA) is an annual exhibition of the products of the final-year student projects and a pre-requisite for the award of the degree of Bachelor of Applied Arts with Honours from the Faculty of Applied and Creative Arts, UNIMAS

Final-year students are required to conduct thorough research on selected topics and to produce high-quality products. The students' creativity is manifested through a variety of media and techniques.

This academic exhibition is one of the core activities of the Faculty. It is intended to expose students to the hands-on experience of organizing and managing events, and to the art of communicating with members of the general public. Such experience will instill, among the students, a sense of responsibility, esprit de corps as well as pride and appreciation of their own creations.

6/6/06  
H2  
65-113  
J11  
2003

# Ucapan Naib Canselor Universiti Malaysia Sarawak

## Forward by Vice Chancellor University Malaysia Sarawak



### Profesor Datuk Yusuf Hadi Professor Datuk Yusuf Hadi

Universiti memainkan peranan besar dalam menjana pendidikan tinggi abad ke-21. Penjana ilmu yang dicetuskan oleh universiti memberikan impak besar terhadap perkembangan dan pembangunan sesebuah negara. Perkembangan ini mempunyai hubungan langsung dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sosioekonomi dan budaya masyarakat. Universiti tidak dapat wujud dalam kekosongan sosial. Kehadiran universiti sebagai institusi sosial dan intelektual menggambarkan perubahan dan kepelbagaian dimensi yang sentiasa reaktif dan responsif terhadap sekitarnya.

Di sinilah peranan UNIMAS yang wujud di tengah keperluan negara untuk memberikan sumbangan kemajuan melalui penubuhan fakulti, institut dan seumpamanya. Justeru, saya menyarankan agar setiap pihak harus bertanggungjawab membina dan memperkukuhkan jalinan strategik dengan pihak institusi dan industri lain di negara ini. Di Sarawak misalnya, terdapat pelbagai pihak dapat dilibatkan untuk bersama-sama membangunkan negeri Sarawak secara menyeluruh. Kita perlu memanfaatkan kekayaan sumber warisan negeri. Unsur artistik dan estetik yang ada perlu diterokai. Kita harus mencontohi sarjana luar negara yang datang ke negara ini semata-mata untuk mengkaji kekayaan warisan yang pelbagai di negara ini.

Kehadiran Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif dalam konteks ini amat relevan dengan keperluan pembangunan negara. CIPTA 2003 adalah bukti kejayaan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif dalam merealisasikan bidang ilmu seni gunaan di negara ini. Pameran ini merupakan pameran akademik yang mencerminkan pencapaian fakulti tersebut. Saya berharap usaha ini dapat dijadikan sebagai contoh yang baik kepada semua di UNIMAS. Semoga ilmu yang diraih di UNIMAS ini dimanfaatkan sebaik mungkin dalam mengharungi abad ke-21 ini.

Tahniah dan syabas.

The university plays a significant role in providing higher education in the 21st century. The knowledge provided by the university provides a major impact to the growth and development of a nation. This growth is directly related to development in knowledge, technology, socio-economy and culture. The university cannot exist in a social void. The existence of a university as a social and intellectual institution indicates changes and diversity of dimensions which is always reactive and responsive towards its environment.

This is where UNIMAS' role comes into being to meet the nation's needs, contribute towards development through the formation of the faculties and institutes. Thus, I call upon all parties to be responsible in building and strengthening the strategic ties between institutions and industries in this country. In Sarawak for example, there are various parties who can be involved as partners to develop the State as a whole. We have to harness the rich resources of our country. The artistic and aesthetic elements should be explored. We should exemplify the international scholars who come into the country to study the vast, rich resources in our country.

The existence of the Faculty of Applied and Creative Arts in this context is very relevant to the development and needs of the country. CIPTA 2003 is a proof of success of the Faculty of Applied and Creative Arts' in realizing the field of applied arts in this country. This exhibition is an academic showcase which displays the achievements of the faculty. I hope that this effort can be exemplified by all in UNIMAS. It is hoped that the knowledge gained in UNIMAS can be used in the best possible way as we surf into the 21st century.

Congratulations!



**Profesor Madya Ahmad Khiri Mohd. Zain**  
**Associate Professor Ahmad Khiri Mohd. Zain**

Pameran Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir (CIPTA) Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif merupakan aktiviti pameran akademik pelajar sekali gus usaha menyempurnakan pengajian mereka selama tiga tahun di universiti. Aktiviti ini bertujuan menilai tahap prestasi pelajar yang telah melalui proses intelektual dalam hasil kerja penciptaan mereka. Pendekatan ini memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi, selain bertukar maklumat, berkongsi idea dan pendapat untuk mempertingkatkan budaya ilmu dan menyelami proses-proses reka cipta di samping sebagai persediaan awal untuk berdaya bersaing dalam dunia ekonomi dan pekerjaan. Kecemerlangan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif (FSGK) terletak pada kandungan nilai kesejagatan pendidikan dan latihan, komitmen yang tinggi dalam mewacanakan arus perkembangan teknologi terkini untuk menghadapi persaingan dalam era teknologi maklumat. Fakulti sentiasa proaktif dalam mengatur strategi untuk menghadapi cabaran era globalisasi. Agenda ICT dan k-ekonomi amat memerlukan sumber tenaga kreatif, berkemahiran teknologi terkini, pengurusan yang efisien dan kemampuan untuk melahirkan idea-idea baru dan bernas.

Sumbangan para akademik dan pelajar FSGK yang meliputi segala penerokaan bidang ilmu kreatif merupakan katalis ke arah perubahan dalam bidang seni reka industri, tekstil dan fesyen, grafik, seni halus, seni muzik, sinematografi, drama dan teater serta pengurusan seni. Penjanaan idea-idea baru akan mencabar pemikiran dan dogma yang stereotip dan klise yang biasa tersiar di media massa. FSGK memberi penekanan dan keutamaan kepada penemuan-penemuan baru dan ciptaan inovatif untuk memugarkan komitmen pensyarah, pelajar dan masyarakat terhadap kreativiti, proses reka cipta, produksi, pengurusan, pemasaran dan inovasi. Aspek-aspek profesionalisme, semangat daya saing dan kepakaran menggunakan teknologi terkini memberikan kesan positif dalam menghadapi persaingan global. Di sinilah peranan pensyarah dan pelajar sebagai sumber intelek ke arah pembangunan negara. Justeru CIPTA 2003 bukan sahaja cetusan inspirasi pelajar malah suatu usaha merealisasikan FSGK sebagai antara pencetus idea di arena ilmu.

Saya mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan syabas dan ribuan terima kasih kepada Jabatan Muzium Negeri Sarawak, pensyarah, kakitangan sokongan, pelajar dan semua yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak dalam usaha menjayakan pameran ini.

Sekian. Terima kasih.

The Faculty of Applied and Creative Arts' CIPTA (Final Year Students' Creative Inspirations) is an academic exhibition of the students' works upon the completion of their three years of study at the university. This is an agenda with the aim to measure the students' performance level which has been through an intellectual process and dimension in their works. This approach gives opportunity to the students and society to interact, exchange information, promote the knowledge culture and the design processes, and also as an early preparation for them to compete in the commercial and work environment. The success of FACA lies the integration of education that incorporates universal values and training and its high degree of commitment towards student's excellence. In addition, it is also set on adapting the latest technology to counter the challenges of the information technology era. The faculty has always been proactive in laying strategies to counter the challenges of the globalization era. The ICT agenda and k-economy has always needed technological skilled and creative workforce, that is efficient and able to come up with new and clear ideas.

The contribution of FACA's academicians and students in the exploration of creative knowledge acts as a "catalyst" towards change in the fields of design industry, textile and fashion design, graphic design, fine art, music, cinematography, drama and theatre, and also arts management. Generating new ideas would challenge existing thoughts, stereotype dogmas as well as common place clichés found in the, mass media. FACA gives priority and emphasis to new discoveries' and innovative creations to further enhance the awareness of lecturers, students and the community towards creativity, the process design, production, management, marketing and innovation. Professionalism, competitive spirit and skills in using the latest technology will have positive effect in facing the global competition. Through this initiative, lecturers and students will play the role as the intellectual source towards the nation's development through the achievement of the K-economy aims and the government ICT agenda. As such, an effort to make FACA a fountain head of ideas in the knowledge arena.

I would like to take this opportunity to congratulate and express my gratitude to the Department of Sarawak State Museum, lecturers, support staffs, students and everyone involved directly and indirectly in the pursuit of success of this project.

Thank you.





# TEKNOLOGI SENIREKA

## Design Technology

Tiga pengkhususan dalam program Teknologi Seni Reka iaitu **Seni Reka Grafik, Seni Reka Perindustrian** dan **Seni Reka Tekstil dan Fesyen** menawarkan kursus kursus yang bercorak teori dan praktis yang pada keseluruhannya bertunjangkan asas yang inovatif dan kreatif. Sepanjang tempoh tiga tahun pengajian, pelajar didedahkan secara komprehensif kepada penyelidikan, perkembangan idea, konsep dan pengaplikasiannya terhadap keperluan seni reka mahupun industri pembuatan dan komersil. Selain kreativiti pelajar juga dibekalkan dengan kemahiran teknikal termasuk penggunaan teknologi dan multimedia yang merupakan faktor penting dalam aktiviti penyelidikan dan pembangunan (R&D).

CIPTA 2003 adalah pelantar kepada pelajar tahun akhir Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif untuk mempamerkan idea dan kebolehan kepada umum selain sebagai persiapan terakhir sebelum beralih ke dunia pekerjaan sebenar. Bagi pelajar tahun akhir Teknologi Seni Reka pula CIPTA merupakan satu klimaks kepada cabaran dan pengalaman sebagai seorang pelajar.

The Design Technology Programme consists of three area of specializations namely **Graphic Design, Industrial Design** as well as **Textile and Fashion Design** which offer theory and practical courses based on creative and innovative foundation. In the three-year duration, students are exposed comprehensively with research, idea development, concepts and the application towards commercial, manufacturing and the design needs. Besides creativity, students are equipped with various technical knowledge utilizing the latest technology and multimedia that are significant to research and development (R&D).

CIPTA 2003 is a platform for the 3rd Year students of the Faculty of Applied and Creative Arts to exhibit their ideas and creativity to the public apart from it being the final efforts before they embark into the real world. For the 3rd Year students of Design Technology, CIPTA is like ultimate expressions of this challenges and experiences as a student.

# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

01



MUHAMMAD FIRDAUS B. IBRAHIM  
SHO-Stopper



SHO-Stopper merupakan jenama satu produk papan luncur (skate board) yang direka khas menggunakan bahan yang bersifat lebih kukuh dan tahan lasak. Di samping itu, rekabentuk papan luncur ini turut digabungkan bersama ilustrasi yang dihasilkan melalui pelbagai media. Secara keseluruhannya, penghasilan papan luncur ini lebih memfokuskan kepada aplikasi elemen visual seperti ilustrasi digital dan taipografi yang dihasilkan menerusi media campuran serta penerapan elemen-elemen grafik yang digayakan dengan pelbagai teknik yang bersifat eksperimental.



SHO-Stopper is the new brand of a skateboard. It is the latest skateboard design that uses material that are more durable and lasting. Besides that, the design of this skateboard is combined with illustrations that is produced through various mediums/media. This project focuses on creating visual and typography with the combination of digital illustration and mix media. It will apply the elements of graphic with the exploration of multi-techniques.



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

02



**NASRUL HADI BIN ZAINAL MOKHTAR**  
Sarawak Rainforest 4x4 Challenge

Pusat Khidmat Maklumat Akademik  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Sarawak Rainforest 4x4 Challenge adalah satu acara kenderaan lasak yang menerokai alam semulajadi, kebudayaan dan pengembaraan sukan bermotor. Fokus kajian adalah terletak pada taipografi, imejan eksperimental serta elemen-elemen grafik dalam pengolahan identiti korporat, pengiklanan serta pembaharuan dalam acara sukan lasak. Objektif utama adalah untuk mendedahkan masyarakat terhadap sukan ini selain menarik minat untuk menceburinya.

The Sarawak Rainforest 4x4 Challenge is a motor sports event that is for 4 wheel drive that is able to reach rough natural terrains. It is a cultural motor sport adventure. The focus of this research is based on the typography, the experimental images as well as the graphic elements involved in the formation of a corporate identity, the advertising strategy as well as innovations in this durable sporting event. The main objective is to expose the community to this sport besides attracting them to get involved.



03



ISKANDAR BIN AZMI  
Verta

Seperti yang diketahui, minyak petrol merupakan suatu perkara asas untuk menggerakkan kenderaan berenjin. Namun demikian, setiap stesen minyak menggunakan pendekatan yang berbeza untuk menarik minat pelanggan. Fokus utama pada kajian ini adalah untuk memperkenalkan servis pada stesen minyak baru yang bukan sahaja bertindak sebagai tempat mengisi minyak tetapi juga tempat untuk berehat dan makan. Perlaksanaan dilakukan dengan mewujudkan jenama baru minyak petrol serta mempromosikan servis yang baru kepada pelanggan. Kempen periklanan, media interaktif, ilustrasi serta model 3D juga digunakan untuk merealisasikan projek ini.



It is a known fact, that petrol is a primary fuel used to keep a motor vehicle running. However, each petrol station maintains its own method to attract the interest of its patrons. The main focus of this research is to create a new kind of service at the petrol station that not only serves to fill up the vehicle but also serve as a place to eat and rest. A new brand of petrol is created and promotion is carried out about the new service to the customer. Advertising campaign, interactive media, illustrations and 3D modeling helps to complete and make the project a reality.



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

04



Discman merupakan satu produk elektronik yang diminati oleh para remaja. Ini kerana rekaannya yang kecil memudahkan kemana sahaja ia dibawa. 'WAVE' merupakan satu jenama baru bagi produk discman yang cuba menempatkan diri di dalam pasaran. Keistimewaan produk ini terletak pada fungsinya yang pelbagai. Jadi satu kempen periklanan dan promosi perlu dilakukan bagi memperkenalkan produk ini kepada pengguna sasarannya.

Discman is an electronic product that attracts the teenagers. It is easy to carry because of its small size. 'WAVE' is a new brand of the discman product that tries its best to position itself in the market. Its uniqueness are the varies function. Thus, an advertising and promotional campaign should be held to introduce this product to its target audience.



MOHAMMAD SOFEANUDDEN B. ABDUL AHMAN

Wave



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

05



Restoran yang akan dihasilkan adalah satu-satunya restoran yang pertama menyediakan hidangan yang diperbuat daripada ketam. Setiap menu yang dipersembahkan mempunyai ketam yang dipelbagaikan jenis hidangannya. Begitu juga dengan identiti yang akan ditonjolkan akan mempunyai nilai estetika yang tinggi dan mesra alam. Keistimewaan yang ada pada restoran ini ialah pada identiti korporat yang bercirikan ketam dan mempunyai stail millennium digabungkan bagi mewujudkan satu persekitaran yang berbeza.

The first restaurant to produce special dishes served from crab. Every item on the menu has crab among its dishes. Similarly, the identity that is portrayed will have high aesthetical values and environmentally friendly. Furthermore, the uniqueness of this restaurant is the corporate identity that characterises the crab and possesses the millennium image that makes a statement with a difference.



HASLIZA BINTI MAT JAAFAR  
CrabBiz Planet



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

06



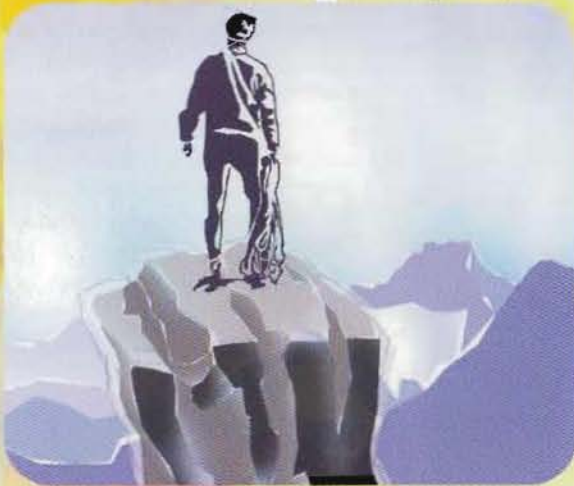
**WONG CHIEW PING**  
Oriental Healthy Noodle

Mi segera berjenama "Oriental Healthy Instant Noodle" merupakan suatu produk baru yang dihasilkan tempatan. Ramuan mi segera ini mempunyai perencah yang berlainan daripada mi segera yang sedia ada di pasaran sekarang kerana produk baru ini merupakan mi segera yang berkhasiat dengan campuran herba tradisional masyarakat Cina tempatan. Pengeluaran mi segera "Oriental Healthy Instant Noodle" adalah berdasarkan konsep kesihatan. Terdapat lima jenis perencah mi segera "Oriental Herbs" yang bersifat tonik. Untuk mempromosikan produk baru ini, strategi pemasaran campur dan perekaan yang kreatif akan digunakan untuk menghasilkan sebuah syarikat yang mempunyai imej tinggi. Untuk meningkatkan fahaman pembeli terhadap produk mi segera "Oriental Healthy Instant Noodle" yang berkhasiat ini, periklanan direka dalam pelbagai media.



Oriental Healthy instant noodles are a newly produced local product. The ingredients for this instant noodle is different from the existing ones in the market. This is because it is a nutritious instant noodle with the flavour from Chinese traditional herbs. The production is based on a healthy concept. There are five types of flavour produced from tonic herbs. To promote this new product, mixed marketing strategy and creative design will be applied in order to build up the corporate image.

07



DAHLAN BIN SPAWI  
Extreme Time

Jam merupakan produk yang penting kepada kebanyakan golongan masyarakat. Pelbagai jenama, bentuk, fungsi, nilai estetik serta keistimewaan yang ada pada rupabentuk jam. Persaingan di dalam pasaran jam adalah sengit dan setiap jenama berusaha menguasai pasaran dengan mewujudkan beberapa ciri-ciri keunikan serta fungsi. Produk Extreme Time adalah produk baru dalam pasaran yang mempunyai keistimewaan tersendiri dan dengan kempen yang bersepadu serta menyeluruh, produk ini akan dapat menembusi pasaran.



A watch is a an important product for most people. Various brands, shapes, functions, aethetical values and unique features exists in the shape of the watch. The competetion in the watch market is stiff and each brand tries to control the market by producing several unique features. Extreme Time is a new product in the market and has its own uniqueness and with thoroughly integrated campaign, this product will penetrate into market.



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

08



**HASBE BIN MOHAMED**  
'SC - Speed Control'

Keupayaan mengendalikan objek dari jarak jauh merupakan sebahagian perkara yang mampu memenuhi keinginan dan kepuasan diri individu masa kini terutamanya dalam mengawal kelajuan. Dengan itu, kewujudan 'SC (Speed Control)' sebagai satu acara tahunan perlumbaan kereta kawalan jarak jauh pastinya menjadi ruang kepada peminat aktiviti tersebut untuk berkumpul dan menentukan kejuaraan. Sasaran utama acara ini terdiri daripada golongan remaja dan dewasa dari umur 18 sehingga 35 tahun. Sebagai penganjuran sulung di seluruh Malaysia, maka satu ruang litar yang tetap akan diwujudkan termasuk mengadakan kempen promosi yang melibatkan pelbagai media dan kaedah terkini.



The ability to handle objects from a far distance is a part of activities nowadays which can fulfill the need and satisfaction in term of speed control.

By creating 'SC (Speed Control)' as an annual event for radio control car racing, it is bound to become an avenue for fans such as sports to gather and determine the champion.

The main target audience

for this event are the teenagers and adults from 18 to 35

years of age. As the initial organizer throughout Malaysia, a permanent circuit will be built which includes a promotional campaign through various contemporary methods and latest media.

# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

09

Zero merupakan sebuah syarikat pengeluar kasut yang berteraskan mesra pengguna sebagai medium ekspresi diri. Kajian adalah penggunaan

taipografi dan imejan kontemporari serta elemen-elemen grafik dalam pengolahan identiti korporat. Multimedia kreatif juga digunakan untuk mempromosikan jenama "Zero".

Zero is a new footwear company that geared towards consumer friendliness as their medium of self expression. This research is on the use of typography and contemporary image as well as the elements involved in the formation of a corporate identity. The brand 'Zero' is promoted through the use of multimedia creation.



MOHD TAHIRUDDIN B. TAHIR

Zero





# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

10



**OTHMAN BIN JUMA'AT**  
'Ethco Music Cafe'

'Ethco Music Cafe' merupakan satu kajian terhadap konsep serta elemen grafik yang diaplikasikan kedalam sebuah 'music cafe'. Kajian ini akan meliputi penghasilan identiti korporat terhadap produk baru (Ethco Music Cafe) serta cara pengiklanan yang sesuai bagi sesebuah 'music cafe'. Didalam kajian ini konsep yang digunakan adalah berdasarkan motif etnik Sarawak yang akan digabungkan dengan motif kontempolari yang sesuai mengikut peredaran zaman. Tujuan utama penghasilan produk ini adalah untuk membantu memulihara atau memperkenalkan motif etnik yang kian dilupakan oleh generasi muda dan dengan adanya kajian ini di harap motif etnik Sarawak akan terus berkembang selari dengan perubahan zaman.



'Ethno Music Café' is a research on concepts as well as graphic elements that have been applied in a music café. This research will cover the creation of a corporate image for this new product (Ethno Music Café) as well as come up with more suitable advertising appropriate to a music café.

In this research the concepts that will be used are based on combination of Sarawak ethnic and contemporary motif which is made more suitable with the change of time. The main purpose of the creation of this product is to preserve and to introduce the ethnic motif which has been forgotten among the new generation and this research hopes that Sarawak ethnic motif will expand together with the change in time.

11



SUZIANA BINTI ZAMLI  
Legume

"Legume" merupakan produk sos kacang yang boleh digunakan dalam pelbagai hidangan masakan Malaysia termasuk juga boleh dimakan bersama roti atau kuih-muih yang lain.. "Legume" bermaksud " sejenis pokok kacang" dalam Bahasa Inggeris. Sos kacang ini didatangkan dalam dua perasa iaitu satu perasa pedas dan biasa. Promosi yang akan dijalankan adalah melalui laman web, iklan majalah, iklan di suratkhbar serta projek 3D dengan menghasilkan pembungkusan produk tersebut. Pembaharuan juga akan dibuat dari segi elemen-elemen grafik seperti taipografi, rekaletak, warna, gambar dan sebagainya. Pembungkusan sos kacang juga akan dibuat dimana ia menggunakan dua bahan iaitu botol dan kotak sebagai pembungkusnya. Produk ini lebih menjurus kepada identiti korporat dimana ia juga akan menghasilkan sampul surat, kad nama, kepala surat dan sebagainya. Target sasaran pengguna bagi produk ini adalah surirumah dan sesuai untuk sesiapa sahaja.



"Legume" is a nutty paste that can be used in various Malaysian cuisines. The paste can also be eaten with other local delicacies and even bread. "Legume" by name means, it is a kind of peanut plant. This nutty paste comes in two flavours, that is spicy and regular. The promotion for this paste is carried out through web site, magazines advertising, newspaper advertising and also 3D projects, whereby the product packaging is designed. Modification is also taken into consideration in relation to graphic elements such as typography, layout, color coordination, visual and etc. The nutty paste packaging is produced using bottles and boxes. This product mainly focuses on corporate identity through the production of envelopes, name cards, letterheads and many more. The targeted consumer for this product would be mainly housewives and the public.



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

1 2



**SAIFUL BAHAR BIN SALIM**  
Trans Borneo

Sabah dan Sarawak terletak di Malaysia timur ataupun dikenali Borneo. Struktur geografi di Borneo mempunyai unsur-unsur semulajadi yang cukup di kagumi. Struktur pengangkutan darat di Borneo tidak secanggih Semenanjung Malaysia yang boleh menghubungkan kawasan-kawasan. Pemasalahan ini telah melambatkan proses pembahagian ekonomi yang tidak serata. Kaedah penyelesaian ialah mewujudkan sistem pengangkutan alternatif yang boleh memberi kemudahan dan rangsangan kepada pertumbuhan ekonomi, disamping itu meningkatkan sosio masyarakat Borneo. Projek ini dikenali 'Trans Borneo' iaitu keretapi laju (Bullet Train) yang menghubungkan dua negeri termasuk Brunei dengan kelajuan yang pantas. Sistem ini akan membantu meningkat perkembangan ekonomi serta mewujudkan infrastruktur yang moden dan berteknologi tinggi.



Sabah and Sarawak are located to the east of Malaysia or better known as Borneo. The structural topography of Borneo has impressive natural resources. the land transport system in Borneo is not as impressive as that of Peninsular Malaysia which is able to connect various areas. This problem has slowed the process of unequal economic partitioning. A solution through the existence of an alternative transport system, which can provide a facility as well as stimulate the economy revive apart from improving the development of the community. This project is also known as 'Trans Borneo', which is a bullet train that connects the two states including Brunei with high speed. This system can help in improving the economy thus giving rise to modern infrastructure that is high in technology.

# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

13



SITI MAZNAH BTE MAT ZAIN  
E-tech

Produk yang dihasilkan adalah sejenis sim kad baru iaitu 'economy technology' (E- tech.) dan disasarkan untuk golongan remaja. Ia adalah kad sim yang mempunyai banyak perisian. Selain itu juga, kad sim 96K ini mempunyai kadar kepantasan dan mempunyai keistimewaannya yang tersendiri iaitu pengguna tidak perlu menghabiskan wang yang banyak untuk melayari semua rangkaian yang telah sedia. Kelebihannya pula meliputi perisian pendidikan iaitu kamus pelbagai bahasa, kamus sinonim dan juga keputusan peperiksaan.



This product is called economy technology (E- tech.) and the target audience/ consumers are the young generation. The new sim card tends to have a variety of softwares. Besides that, the 96K sim card is the fastest and has its own speciality whereas the consumer can save a lot money on surfing on the new link provided. For added conveniences, education software such as a multilanguage dictionary, thesaurus and examination results are also included.



# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

14



BAHARUDIN BIN SHAMSUDDIN

Ibex

'IBEX' satu jenama baru basikal diperkenalkan bagi memeriah dan memperbanyakkan lagi pilihan peminat sukan berbasikal tempatan. Diperolehi daripada nama salah satu species kambing yang hidup meliar di kawasan bukit Siberia Ia melambangkan keteguhan dan kejituan semangat dalam merempuhi cabaran. Penggunaannya adalah amat bersesuaian bagi mereka yang serius mahupun tidak dalam sukan lasak basikal gunung. Keistimewaan utama basikal ini terletak pada rekabentuknya yang tersendiri dimana ianya lebih bersifat aerodinamik. Dengan mensasarkan penggunaannya kepada golongan lelaki dan wanita yang berumur 15- 25 tahun yang menggilai sukan berbasikal lasak mahupun tidak adalah diyakini ianya mampu memberi kepuasan serta pengalaman berguna kepada si penunggangnya.

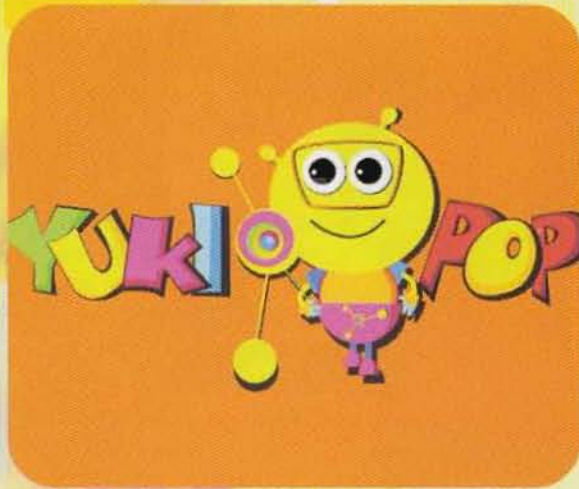


'IBEX' as a new brand of bicycle are introduced for enjoyment and to increase the choices for local cycling fans. 'Ibex' is obtained from the name of a particular species of goats in Siberia. It signifies strength, durability and steadfastness in facing challenges. It is highly suitable for those serious involved in mountain biking and non-enthusiast as well. The uniqueness of this bicycle is its own body design which rather aerodynamic. This new bicycle is targeted for both sex between the age of 15-25 years. Confidently, this bicycle can give the maximum experience to its riders.

# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

15



**LEE HUI KHOON**  
YUKIPOP - sugar free lollipop

Pembentukan plak gigi, diabetes, dan penyakit kronik akibat pengamalan makanan ringan yang tidak seimbang menjadi persoalan yang mendapat keprihatinan semua lapisan masyarakat pada alaf ini. Pengambilan glukos yang seimbang dapat membekalkan tenaga dan YukiPop adalah gula-gula yang bebas daripada kandungan glukos, iaitu 'Sugar Free'. YukiPop menerapkan perisa buah-buahan tropika tempatan menambahkan satu keunikan kepada Lollipop ini. Animasi digital dalam televisyen komersil dan medium promosi yang lain penting dalam menyampaikan mesej dan memperlihatkan ketinggian mutu imaginasi, artistik serta mengisi tatabahasa tampak baru ke dalam sfera artistik.

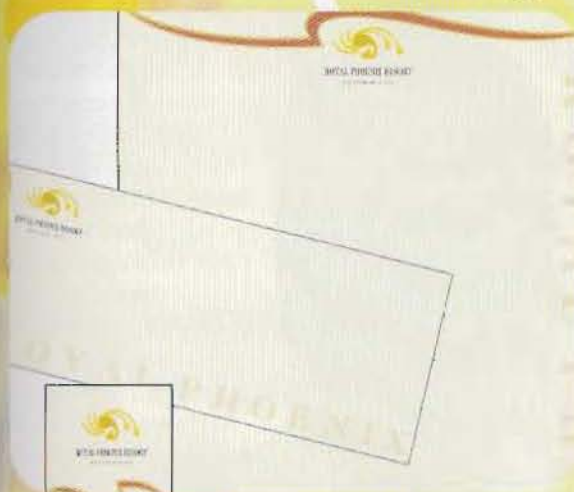


The formation of plaque, diabetes and chronic diseases due to imbalance in the intake of snacks has become a cause for concern amongst society. The intake of a correct proportion of glucose can provide energy and YukiPop is free from sugar content. YukiPop has assimilated the flavours of tropical fruits and came up with a new unique flavour in lollipops. Digital animation in commercial television and various promotional medium are important in delivering message and to show the high degree of imagination, artistic as well as fulfill the vital role of bringing a new visual vocabulary to the artistic sphere.



## Seni Reka Grafik Graphic Design

16



**LIEW WIN TAT**

Royal Phoenix Resort

Apabila masyarakat diselubungi oleh faktor-faktor tekanan, pilihan utama adalah bercuti di tempat peranginan yang menawan. Keperibadian dan kemewahan telah menggantikan kesukaan dalam senarai yang tertinggi "mesti-ada" untuk golongan atasan seluruh dunia. Royal Phoenix Resort menggelar dirinya sebagai salah sebuah tempat peranginan yang paling eksklusif di Malaysia, merangkumi koleksi gaya-Cina dalam seni bina, perkhidmatan dan keaslian dalam layanan yang mesra. Para tetamu akan terpesona dengan kecantikan pantai, taman tropika dan pengalaman kebudayaan yang unik. Royal Phoenix Resort adalah reputasi kepada tempat peranginan yang terunggul di dunia, yang dibina untuk menawarkan barangan dengan gaya yang tersendiri.



As people are surrounded by stress factors, holidays at an irresistible resort becomes number-one escape outlet.

Privacy and luxury has replaced pleasure on the highest list of "must-haves" for the world's elite.

The Royal Phoenix Resort dub itself as one of Malaysia's most exclusive escape, comprises of collection of Chinese architecture, committed to excellence in service, and in genuine hospitality. Guests will be fascinated by the beautiful beaches, tropical garden and the unique cultural experience. The Royal Phoenix Resort has the reputation as the world's best resort, built to provide commodities with the greatest of style.

# Seni Reka Grafik

## Graphic Design

17



'Hi-HONEY' merupakan satu jenama baru minuman jus yang diformulasikan daripada madu bersama pelbagai perisa buah-buahan masam tanpa gula. Produk ini khususnya diperkenalkan kepada pengguna yang mementingkan tahap kesihatan mereka. Cetusan baru idea minuman jus perisa buah-buahan dan madu ini lahir bagi mengatasi masalah gula berlebihan dalam industri minuman di negara Malaysia. Kandungan madu dan perisa buah-buahan ini mempunyai khasiat vitamin yang tinggi dan memberi daya tenaga yang tinggi. Projek Teknologi Senireka ini merangkumi aspek identiti korporat, pembungkusan yang kreatif, ilustrasi digital, periklanan dalam laman web dan media cetak yang berkualiti bagi memperkenalkan produk baru ini di pasaran.



'Hi HONEY' is a new brand in Sugar-Free juice has been formulated with honey and concentrated citric flavour. This product focuses on health conscious consumer. This idea was created to solve the problem of excessive in sugar found in the drinks and beverage industry in Malaysia. Besides, the content of honey and fruit flavours are rich with high vitamins and produces energy. This Design Technology Project covers every aspect of fresh ideas of corporate identity, creative packaging, digital illustration and quality advertisement via web sites and print media to introduce this new product into the market.



A. VANITHA  
Hi-Honey